

Die Gestaltung einer Geschichte untersuchen

Die Textart erkennen und untersuchen

	Märchen	Helden- und Göttersage	Schelmen-geschichte	Lügen-geschichte	Fabel
typische Figuren	Hexen, Prinzen, Zwerge, ...	Helden und Götter (zum Beispiel Odysseus, Zeus)	listige Figur (zum Beispiel Till Eulenspiegel)	Ich-Erzähler von Lügengeschichten (zum Beispiel Baron Münchhausen)	meist Tiere mit menschlichen Eigenschaften (Spieler – Gegenspieler)
wirklich – unwirklich?	Nicht-Wirkliches und Wunderbares (zum Beispiel Gegenstände mit Zauberkraften)	erzählerische Ausgestaltung von Ereignissen aus Geschichte und Mythos	Ereignisse, die angeblich tatsächlich stattgefunden haben	Erlebnis, in dem etwas völlig Unmögliches passiert	Unwirkliches mit indirektem Hinweis auf menschliche Schwächen
typischer Aufbau	– Ausgangssituation – Aufgaben – Lösung – glückliches Ende	– scheinbar unlösbare Aufgabe – Bewältigung des Problems	– Ausgangssituation – Streich – Pointe	– Ausgangssituation – Problem – unwahrscheinliche Lösung	– Ausgangssituation – Handlung – Gegenhandlung – Lösung – Moral
Ort und Zeit	keine Angaben (ort- und zeitlos)	keine genauen Angaben	Angaben zum Ort (zum Beispiel Name einer Stadt)	meist auf Reisen	Tierwelt
weitere Besonderheiten	– typische Formulierungen (zum Beispiel „Es war einmal ...“) – magische Zahl Drei, Sieben	Die Helden müssen auf den Willen der Götter achten.	– Die Schwächen der „Opfer“ werden entlarvt. – Wortspiele	– lügenhafte Übertreibungen – wiederholte Betonung der angeblichen Wahrheit	– Belehrung an Tierbeispielen – Dialog überwiegt

Äsop: Der Pfau und die Dohle

Als die Vögel darüber berieten, wer ihr König werden solle, forderte der Pfau, dass man ihn wegen seiner Schönheit in das Amt erhebe. Da sprach die Dohle: „Gesetzt aber, [...] der Adler stellt uns nach, wie willst du uns dann beistehen?“ Sie flog auf, und beschämt blieb der Pfau zurück. Dass die Herrscher sich nicht durch Schönheit, sondern durch persönliches Gewicht auszeichnen müssen, lehrt die Fabel.

aus: Antike Fabeln. Hrsg. und übers. von Johannes Irmischer. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag 1999, S. 123.

So geht's

sprechende Tiere → deutet auf Fabel → dann sicher auch Moral am Ende

typischer Aufbau einer Fabel:
Ausgangssituation – Handlung – Gegenhandlung – Lösung – Moral

Die Gestaltung einer Geschichte untersuchen

Die Textsorte erkennen und untersuchen

Du kannst Erzähltexte gezielter untersuchen, wenn du auf die typischen Merkmale der entsprechenden Textsorte achtest.

Folgende **epische Textsorten** kennst du schon:

- Jugendroman, längere Erzählung, Novelle
- Märchen, Sage (Helden- und Göttersage), Schelmen- und Lügengeschichte, Fabel, Anekdote, Kalendergeschichte, Kurzgeschichte

Beachte aber, dass **nicht jeder Text alle Merkmale** einer Textsorte aufweist!

	Kurzgeschichte	Novelle	Roman
Thema	– eine besondere Begebenheit – „ein Stück herausgerissenes Leben“ (W. Schnurre)	eine besondere Begebenheit (ital. <i>novella</i> = Neuigkeit)	breiter Wirklichkeitsausschnitt
Handlung	– einsträngige Handlung – nur auf ein bestimmtes Geschehen beschränkt (meist aus Alltag)	– einsträngige Handlung – straff erzählt – Höhe- und Wendepunkte	– meist mehrsträngige Handlung – Haupt- und Nebenhandlungen
Ort/Zeit	ein bestimmter Ort und ein bestimmter Augenblick sind sehr sparsam dargestellt	Ort und Zeit sind abhängig vom besonderen Ereignis, das im Mittelpunkt steht	verschiedene Schauplätze und Zeiten
Figuren	wenige Figuren, die knapp charakterisiert werden (nur Merkmale, die für das Geschehen wichtig sind)	wenige Figuren	meist zahlreiche Figuren, die durch vielfältige Beziehungen miteinander in Verbindung stehen
Aufbau	– meist unvermittelter Beginn – offener Schluss	– knappe Exposition – deutlicher Höhepunkt – klarer Schluss	besteht meist aus mehreren Kapiteln
Erzählweise	– oft personaler Er-/Sie-Erzähler – geradlinig – auf das Wesentliche konzentriert	– oft personaler Er-/Sie- Erzähler – geradlinig – auf das Wesentliche konzentriert	– alle Erzählweisen möglich – häufig Wechsel im Erzählverhalten oder in der Erzählperspektive
Besonderheiten	häufig überraschende Wendung am Ende	– oft mit Dingsymbol, das Hinweise auf die Deutung gibt – oft Rahmenhandlung	große Zahl von Romantypen (z. B. fantastischer Roman, Science-Fiction-Roman, Jugendroman, Reiseroman, ...)
Wirkung	durch knappen Stil wird der Leser zum Nach- und Weiterdenken angeregt	kann häufig symbolisch gedeutet werden	hängt vom Romantyp, von der sprachlichen Ausdruckskraft sowie von der Erzählweise ab